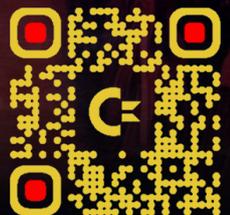
Commodorianik

NUMERO 10

NOVEMBRE-DICEMBRE 2023

PUBBLICITA'

Da Micro & Personal Computer N.10 Marzo 1981
www.retroedicola.com

EDITORIALE

Non era scontato arrivare al numero 10 di Commodoriani, pertanto permettetemi di ringraziare in questo editoriale tutta Commodore per la fiducia accordatami nella realizzazione di questo bimestrale ed, in particolare, dire "grazie" a Valter Prette che "illo tempore" mi contattò per prendere in mano questo progetto.
Colgo l'occasione anche per citare il buon Fabio Simonetti per il supporto nella realizzazione della copertina pensata proprio per festeggiare questa lieta ricorrenza.
Ok forse è un po' cruenta, ma era davvero troppo bella per non essere utilizzata.
Per la cronaca l'immagine che potete ammirare è stata realizzata da una IA e solo in un secondo momento è stata ritoccata per correggere alcune imperfezioni presenti nel soggetto dedicato a Barbarian II (ma a ben vedere potreste anche accostarla a Rastan, altro titolo presente in questo numero).
Spero, come sempre, che apprezzerete quanto proposto nelle prossime pagine dove, oltre ai titoli già citati, potrete trovare l'anteprima di Let's Go Grisù, un articolo dedicato a Wings, storico titolo Cinemaware per Amiga, e un resoconto della tre giorni Commodore in quel della Milan Games Week & Cartoomics.

Ci si vede sul prossimo numero… buona lettura!

Massimiliano Conte

INDICE

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3. Oggettivamente sarebbe inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani

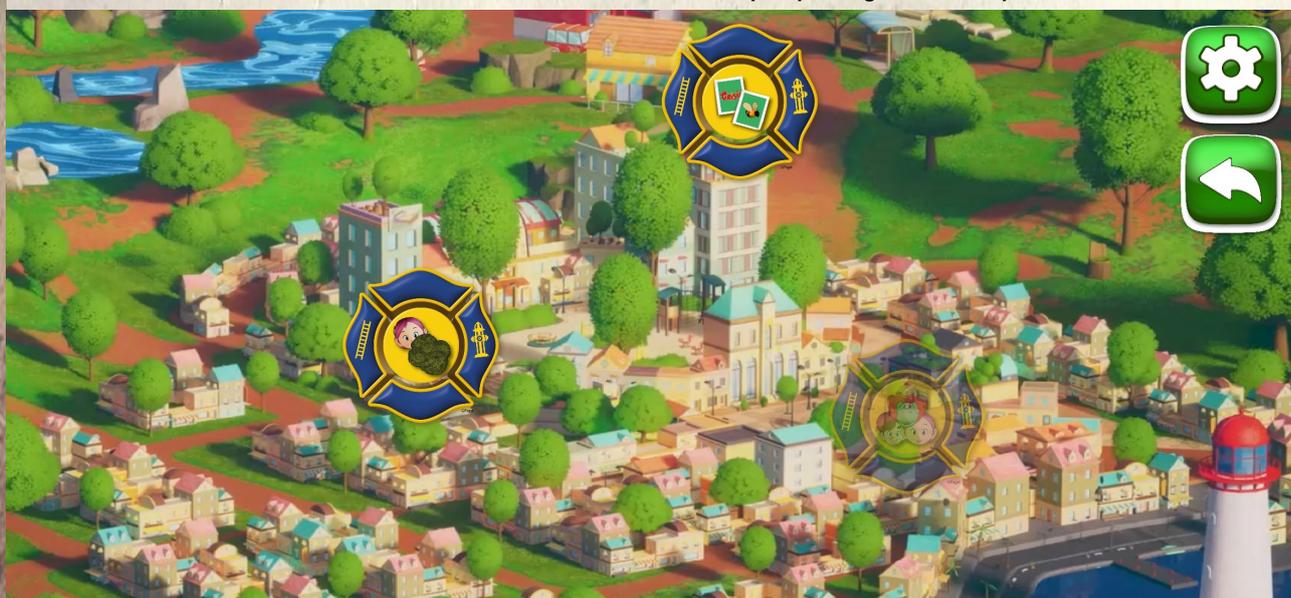
SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10. Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che altrimenti risulterebbe troppo freddo ed impersonale.

NOTE
Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

Come si può valutare con cognizione di causa un titolo come Let's Go Grisù, opera realizzata per il mercato mobile Android e dedicata ad un pubblico estremamente giovane?
In tutta onestà, per quanto i miei conoscenti potrebbero confermare quanto la mia "età mentale" sia di molto inferiore a quella anagrafica, non lo è così tanto da riuscire a godere appieno delle dinamiche di questa opera attualmente in fase di realizzazione negli studi del team Sinapsy.

Ho pensato quindi di coinvolgere una coppia di amici che - guarda caso - ha proprio due figli dell'età giusta per divertirsi con le avventure del draghetto Grisù.
Con l'occasione di un incontro con papà e mamma, ho quindi fatto provare Le't's Go Grisù sia a Elena, quattro anni e mezzo, che a suo fratello Davide, che di anni ne ha quasi sei.
E' bastato dire loro che sul cellulare avevo un gioco che nessun bambino aveva ancora mai giocato e che loro sarebbero

La schermata di selezione dei giochi disponibili con vista sulla città nella quale vive il nostro eroe. Come potete notare non ci sono scritte, ma solo icone facilmente riconoscibili dai bambini per quali il gioco è stato pensato

Grisù e i suoi amici si stanno nascondendo nel parco... starà al piccolo giocatore ricordarsi le loro posizioni e trovarli con il minor numero di tentativi possibili.

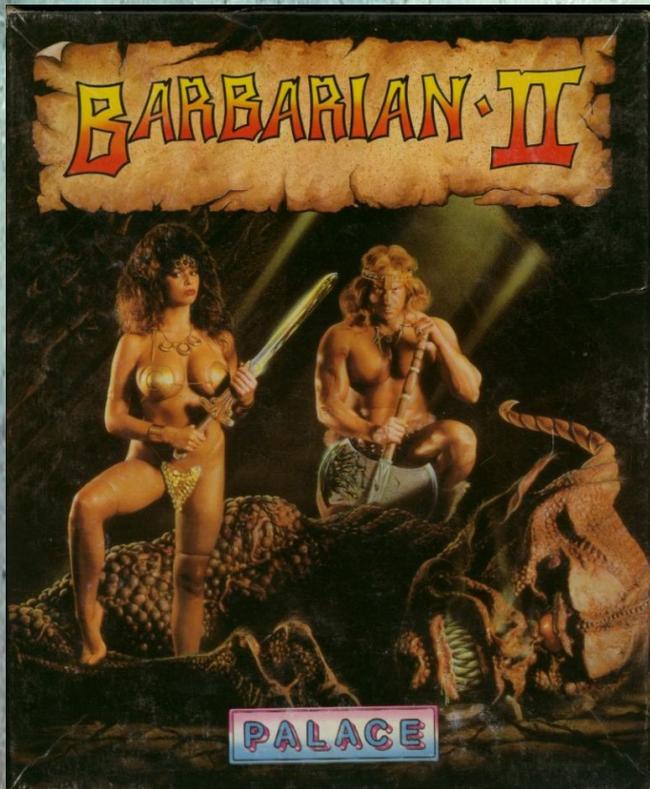
Nello schema del puzzle il compito è quello di ricostruire l'immagine semitrasparente con i pezzi disponibili a destra.

stati i primi a vederlo perché facessero a gara per metterci le mani sopra.
La prima cosa che ho notato guardandoli giocare è stata una scelta di design alla quale non avevo dato peso ma che si è rivelata davvero valida: Let's Go Grisù infatti non ha scritte, ma solo icone che permettono ai piccoli giocatori che non sanno ancora leggere di accedere velocemente ai minigiochi proposti, tanto che i miei due piccoli (ed involontari) beta tester hanno imparato come aprire le sfide di Grisù in un attimo.
E' stato poi molto interessante vedere come delle meccaniche semplici che io ritenevo, guardandole con gli occhi di un adulto, sin troppo elementari, siano invece state molto apprezzate da Elena e da Davide.
La prima ha adorato il gioco del nascondino nel parco, mentre il secondo si è molto divertito con le prove di memoria offerte dal "trova la coppia", (per la descrizione di questi e degli altri giochi presenti vi rimando alle didascalie delle foto in questa pagina).
Avendo così testato il gradimento del pubblico a cui questo Let's Go Grisù è rivolto (ancora grazie a Elena e Davide e ai loro genitori per questo piccolo test), non posso che essere convinto della bontà del progetto, che dovreste subito scaricare se in famiglia avete dei bambini di questa età.
Eh sì, perché a dicembre il gioco sarà disponibile per il download nello store di Google Play con questa anteprima, mentre per la versione completa, che conterrà ancora più giochi, si dovrà attendere febbraio 2024.

Senza dubbio un bel ritorno per lo storico personaggio nato dalla creatività dei fratelli Pagot che, a settembre 2024, verrà affiancato anche da un platform 3D rivolto ad un pubblico più grande e del quale avremo certamente modo di tornare a parlare nei prossimi numeri. ■

Massimiliano Conte

Il classico gioco delle coppie è forse, insieme al nascondino, la sfida più impegnativa che i bambini che si cimentano con questa anteprima di Let's Go Grisù.

Sei immagini per cinque forme: una piccola sfida di associazione che porta il giocatore a trovare quale dei soggetti riportati in basso manca nelle forme proposte subito sopra.

SCHEDA
Pubblicato da
Palace Software Ltd.
Sviluppato da
Palace Software Ltd.
Anno di pubblicazione
1988
Piattaforma
C64

Dopo il grande successo del primo Barbarian (che avete potuto leggere nello scorso numero), non vi sorprenderà scoprire che Palace ci riprovò… infatti il publisher inglese tornò sul luogo del delitto realizzando il seguito del gioco che aveva scandalizzato il Regno Unito.
E per non rischiare di sbagliare ci mise più nemici, più violenza e più... tette di Maria Whittaker, ma con molta meno stoffa con cui coprirle!
Bastarono queste raffinate novità nel concept del gioco per bissare il successo del predecessore?
Ehi! Mica ve lo dico subito, sfaticati! Leggetevi tutto l'articolo che sennò che ve lo scrivo a fare così lungo?

La luce verde per lo sviluppo di Barbarian II venne subito accesa non appena i camion da trasporto iniziarono a scaricare mucchi di banconote derivanti dalle vendite di Barbarian davanti alla sede della Palace Software.
Forti del motto "squadra che vince non si cambia", affidarono quindi il progetto allo stesso team del precedente gioco, sempre capeggiato da quello Steve Brown che quasi si cavò un occhio brandendo uno spadino di legno per creare le animazioni del barbaro.
Conscio di questo e del fatto che fosse meglio non sfidare la sorte una seconda volta, in questo secondo capitolo le animazioni vennero sviluppate utilizzando gli scatti che Eadweard Muybridge

Vedendo i soggetti coinvolti nello scontro, sorprende che si siano presi a "mazzulate" invece di affrontarsi in un duello a Scarabeo!

La bella schermata di caricamento per C64.

La seconda copertina con la quale il gioco uscì su alcuni mercati europei. e che, senza dubbio, intrigava molto meno noi maschietti.

aveva fatto per studiare i movimenti del corpo umano (pensate un po', parliamo di un libro pubblicato nel 1901 per realizzare un videogioco ottantasette anni dopo!).
Brown decise però di imprimere al gameplay una svolta che non tutti, a dire il vero, apprezzarono: basta con sfide tra soli barbari con round in stile picchiaduro. Via libera, invece, ad un gioco in cui gli scontri "one to one" venivano inseriti all'interno di un gameplay basato sull'esplorazione e sullo scontro con creature di varie tipologie e dimensioni.
Il titolo aggiunse inoltre la possibilità di affrontare la sfida controllando anche la principessa Mariana... un'emancipazione del ruolo femminile nei videogame che oggi è quasi la regola ma che, a ben vedere, allora non era ancora così diffusa.
Graficamente Barbarian II era indiscutibilmente una meraviglia su tutti i computer 8 bit che ebbero la fortuna di ospitarlo, per i quali divenne una pietra miliare per il puro godimento oculare.
La versione 16 bit poteva ovviamente avvantaggiarsi di migliorie estetiche e sonore (come effetti più definiti e voci digitalizzate), ma non solo! Il gioco, infatti, risultò molto più veloce, rendendo la sfida sui computer di fascia alta decisamente più dinamica.
Dal punto di vista del gameplay ritornò anche la possibilità di uccidere con un solo colpo molti dei nemici presenti nel gioco

Le dimensioni di alcuni nemici erano notevoli (e questo in particolare staccava e mangiava la vostra testa con un solo morso.. che simpatico!)

La scelta del personaggio...

Nelle grotte del secondo livello i nemici divenivano decisamente più ostici.

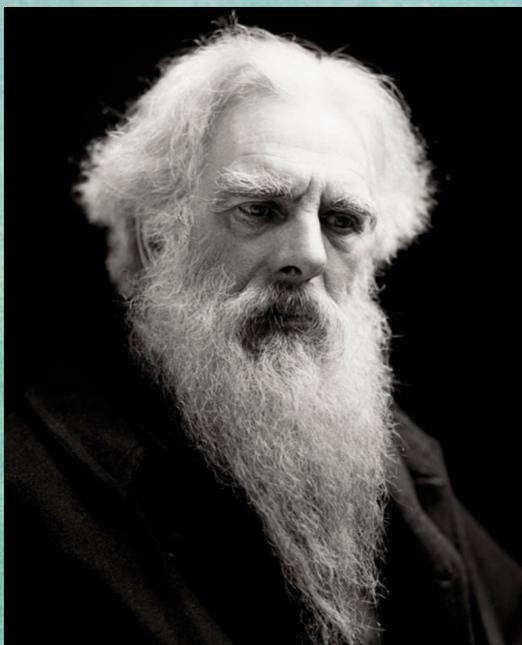
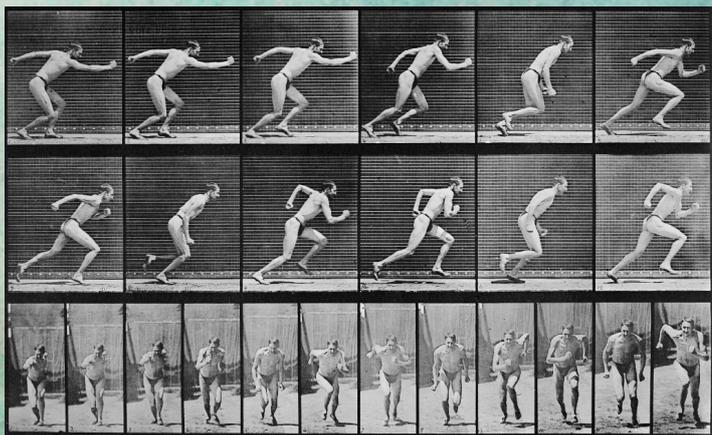
Questo goblin ha appena sconfitto la principessa.. che a breve cadrà al suolo.

Cara principessa, magari la prossima volta indossa uno straccio di armatura invece di affrontare i nemici vestita come una ballerina di Samba al carnevale di Rio!

(non tutti) decapitandoli o tagliandoli letteralmente a metà, così come ritornò anche il goblin verde che, nel precedente titolo, prendeva a calci le teste decapitate dei barbari sconfitti, e che questa volta compariva nel ruolo di un avversario da combattere.

Va segnalato, inoltre, che la nuova impostazione del gioco portò ad una riduzione delle mosse eseguibili dal protagonista, diminuzione che in fondo non fu però avvertita come una perdita visto il numero molto più elevato di tipologie di avversari da affrontare.

Per la copertina, che tanto aveva contribuito al chiacchierato successo del primo capitolo, vennero richiamati Maria Whittaker (evviva!!!) e Michael Van Wijk (echissene...) che questa volta apparivano trionfanti e seminudi sul cadavere di un enorme mostro (in realtà una scultura di plastilina aggiunta con la fotocomposizione ai due modelli fotografati in studio).

Qui sotto potete ammirare Eadweard Muybridge, il fotografo che studiò il movimento di animali e umani grazie a scatti fotografici in rapida sequenza. Il suo sguardo ci sembra dire: "*ma per quale accidenti di motivo lo sto facendo?*". Ora sappiamo che la logica risposta era: "*Per aiutare, tra cento anni, le animazioni in Barbarian II*"!

Ironia a parte qui sotto potete ammirare uno degli esempi di composizioni che Eadweard Muybridge creò: potrà sembrare banale.. ma tenete conto che all'epoca in cui fece tutto questo il cinema non esisteva e quindi tutti questi studi furono fatti portando a livelli estremi la sola tecnica fotografica del diciannovesimo secolo, svelando molti dettagli che pittori e illustratori dell'epoca ignoravano totalmente.

Nel terzo livello, una specie di segreta di Drax, dovrete saltare oltre questi pozzi... se sbaglierete sarà morte certa!

PS: notate il nemico: altri non è che il piccolo mostriciattolo che prendeva a calci le teste nel primo capitolo del gioco!

In alcuni pozzi viveva questa creatura, che non aspettava altro che afferrarvi con il suo tentacolo per mangiarvi (con tanto di sputo del vostro teschio, evidentemente poco gradito al suo stomaco).

Per questioni (forse) legate proprio all'estrema "carica sessuale" di questa immagine, in Germania ne uscì una versione solo al maschile, così da non turbare le menti dei giovani tedeschi.
Bisogna però segnalare che questa versione alternativa della copertina comparve poi anche in altre edizioni europee del gioco.
Da noi, che in maniera totalmente casuale a volte siamo puritani e a volte libertini, il gioco sembra fosse uscito con la copertina originale (ma non ho trovato certezze a riguardo).
In America, invece, dove Epyx ottenne i diritti di distribuzione, come avvenuto anche per il primo capitolo, Barbarian II uscì con un titolo diverso: Axe of Rage. Sulla scatola, forse per prevenire polemiche delle fasce bigotte del paese (quelle che acquistano i mitra nei supermarket, ma si indignano se intravedono un seno di donna sulla scatola di un videogame), si optò per un primo piano di un barbaro che ne avrebbe dovuto rappresentare la furia, ma che, oggettivamente, sembrava più un barbone in preda ad una crisi di astinenza da Tavernello.
Il risultato fu che il gioco venne comunque aspramente criticato per la brutta copertina, arrivando perfino a non essere accettato da una grande catena di distribuzione canadese con la motivazione che l'immagine avrebbe potuto "turbare" i consumatori che la osservavano.
Insomma, a conti fatti sarebbero state meglio le prorompenti fomre di Maria Whittaker.
Ma quale fu la reazione delle riviste e del pubblico al gioco vero e proprio? Barbarian

Il livello 4 era composto di soli tre quadri... nel primo dovevate evitare i colpi sparati dalla creatura a destra...

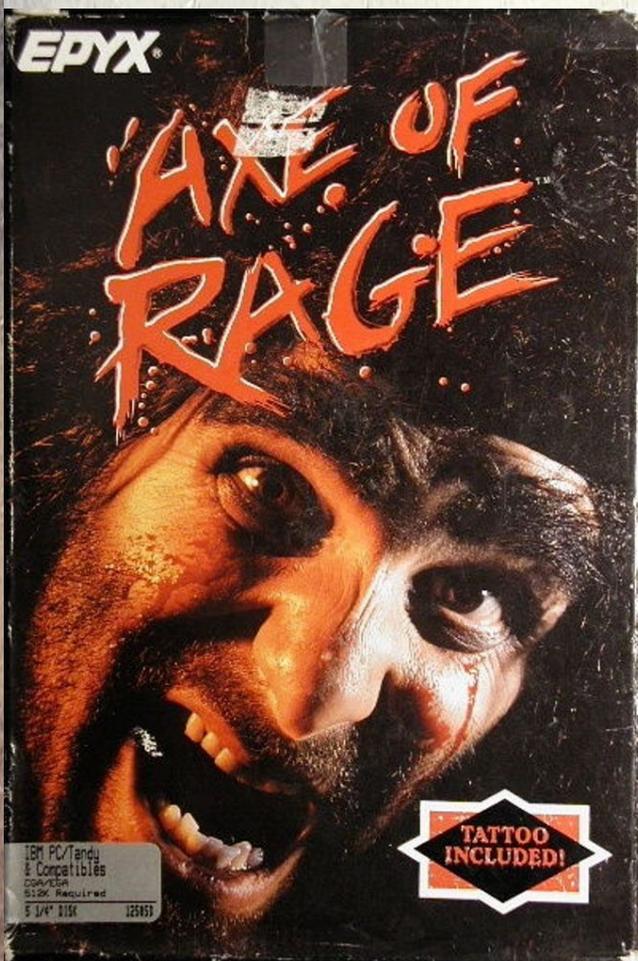
Nel secondo dovevate stendere questo demone mono occhio (che poi è del tutto simile a quello della copertina del gioco)...

... e nell'ultimo affrontavate un Drax che assomigliava tremendamente a Gargamella! Decapitarlo non sarebbe bastato: lo stregone infatti raccoglieva la sua testa (!!!) e fuggiva nello specchio a destra, lanciandovi la sfida per il terzo - e mai realizzato - gioco della serie.

Il ricevette recensioni piuttosto contrastanti: per alcuni era un capolavoro, specie per le modifiche apportate alla struttura del gioco che faceva passare in secondo piano la riduzione delle mosse disponibili, mentre per altri si trattava di un titolo molto inferiore al predecessore per... gli stessi identici motivi di coloro che lo adoravano.
Insomma, questa storia ci insegna che qualunque cosa si faccia, è impossibile mettere tutti d'accordo.
Per quanto riguarda le riviste italiane la versione C64 venne recensita su Zzap! n.26 del settembre 1988 e giudicata degna di voto globale pari ad un ottimo 94%, con assegnazione anche della ambita medaglia d'oro della rivista. In realtà si tratta di un traduzione della per la maggior parte tradotta dalla versione inglese che, invece, assegnò un punteggio di 96%
94% è anche il voto dato alla versione Amiga, arrivata esattamente un anno dopo sulle pagine di TGM con un articolo che questa volta è tutto italiano (a firma di Marco Auletta), a dimostrazione che, il coraggio di questo secondo capitolo venne apprezzato dalla stampa specializzata tanto in Inghilterra quanto in Italia.

Recensioni a parte, quello che conta davvero è sempre la risposta del pubblico e il titolo "al botteghino" andò più che bene, riuscendo a piazzare un numero considerevole di copie anche se la mancanza di uno "scandalo" paragonabile a quello del primo capitolo non permise di spingere le vendite agli stessi livelli.

Vedendo arrivare nella propria sede nuovi camion carichi di denaro, Palace pianificò di

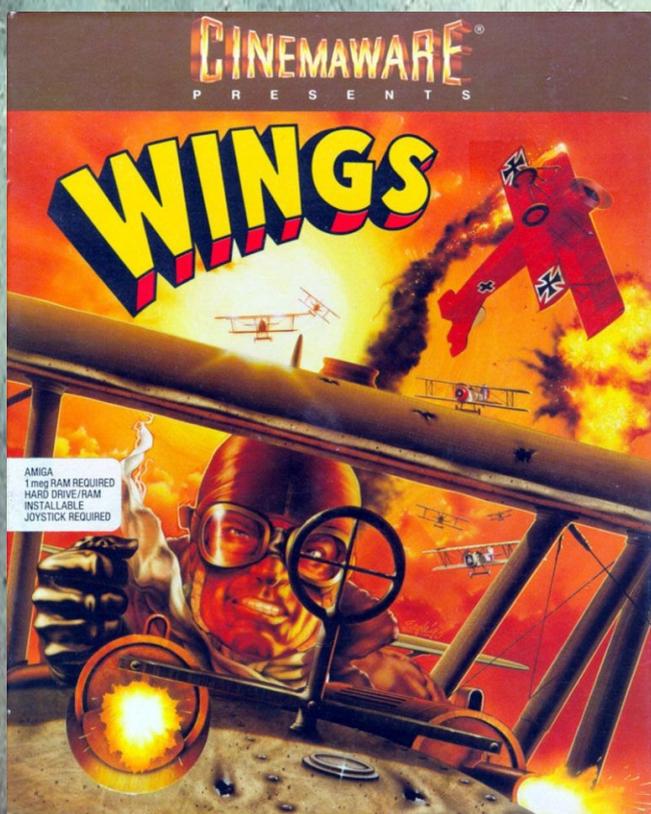
"VOGLIO IL TAVERNELLOOOOOO!!!!!!".
... tanto bastò a turbare il pubblico canadese!
Rimane però la curiosità su come accidenti fosse fatto il tatuaggio incluso nella confezione.

In questa foto la versione Amiga: più definita, più veloce e con un sonoro decisamente molto ben fatto.

Questo simpatico teschio che vi invitava ad inserire il disco 2 nella versione Amiga con tanto di risata malefica finale digitalizzata!

realizzare anche il terzo capitolo, pubblicizzandolo nelle riviste di settore e lanciando un concorso su "Your Sinclair" che invitava i lettori a proporre nuove creature da inserire nel futuro Barbarian III.
Va detto che comunque il finale del secondo capitolo dichiarava apertamente che la sfida tra barbaro/principessa e Drax sarebbe continuata in un nuovo gioco e pertanto è verosimile pensare che le intenzioni di farne una trilogia fossero già stabilite prima della uscita nei negozi di questo “numero 2”.
Del terzo capitolo, sempre programmato (almeno inizialmente) dal medesimo team dei primi due, si sa solo che avrebbe dovuto avere la stessa impostazione di Doungeon Of Drax, ma si sarebbe basato su un motore grafico a scorrimento (basta schermate fisse) e sui sistemi 16 bit avrebbe goduto anche di una sorta di zoom sui duelli, caratteristica che avrebbe reso i combattenti ancora più spettacolari.
Ma come avrete notato ne sto parlando al condizionale.
Infatti nel 1991 Palace Group, oramai prossima alla bancarotta, vendette Palace Software per fare cassa e questo portò alla sospensione immediata di tutti i progetti in corso, in attesa che i nuovi proprietari decidessero il destino di ciascuno di essi. Purtroppo la Titus Software, nuova depositaria del brand, non si dimostrò interessata a finanziare subito un nuovo capitolo di "Barbarian".
Il gioco, già in fase di realizzazione, venne così cancellato ed il possibile "numero 3" rimandato a data da destinarsi...
Una data che, purtroppo, non arrivò mai. ■

Massimiliano Conte

182 VOTI

Il pubblico di appassionati del C64 che bazzica sul sito Lemon64 è molto chiaro nel proprio giudizio: con meno voti e una media inferiore, questo secondo capitolo è stato meno giocato e meno apprezzato del primo. Con ogni probabilità il numero limitato di mosse e il cambio radicale di gameplay ha stranito chi si era innamorato dei combattimenti “a incontri” del predecessore e, soprattutto, dell’opzione per due giocatori che permetteva di sfidare un amico.
In questo caso non mi sento di modificare questo voto perché, pur rimanendo una valutazione più che positiva, sottolinea quello che penso anche io: questo è senza dubbio un gioco molto buono, programmato con competenza ma, ciò nonostante, non riesce ad avere lo stesso fascino del primo capitolo. Peccato che non sapremo mai come si sarebbe comportato Barbarian III.

SCHEDA
Pubblicato da
Mirrorsoft Ltd.
Sviluppato da
Cinemaware Corp.
Anno di pubblicazione
1990
Piattaforma
AMIGA

Wings, uscito in Europa sotto etichetta Mirrorsoft nel 1990, ambiva a riportare il giocatore ai tempi degli scontri aerei della prima guerra mondiale, un periodo dove i piloti erano definiti "cavalieri del cielo" e nel quale questo nuovo "fronte" di guerra stava vivendo i suoi primi anni di vita.
Diciamo subito che il gioco non aveva velleità “simulative”, ma come tutti i titoli sviluppati da Cinemaware, ci voleva raccontare più che altro una storia con un taglio cinematografico, in questo caso attraverso gli occhi dei piloti del 56th Squadron.
Già... i piloti.
Prima caratteristica del gioco, quasi unica per il suo tempo (e anche per gli anni successivi), fu quella di non avere un "game over" alla morte del vostro avatar nel gioco. In caso di dipartita del vostro alter ego, infatti, si poteva addestrare un nuovo pilota e farlo entrare nel 56th Squadron come vostro sostituto.
Sottointeso: la guerra continuava il suo corso anche senza di voi, un aspetto tanto drammatico quanto vero.
L'unico tratto d'unione tra i vostri avatar era il diario dello squadrone la cui scrittura veniva affidata di volta in volta al pilota da voi interpretato. Un aspetto che, a pensarci bene, faceva di questo diario il vero protagonista del gioco.
Attraverso la lettura di quanto scritto su queste pagine, il giocatore aveva poi la percezione dell'andamento della guerra, dei piccoli fatti che distraevano i piloti

Un po' di fori sulle ali... ma tra poco di quel biplano non resterà traccia (inceppamento delle armi permettendo).

Ecco la schermata iniziale del gioco… che ricordi!

Nota non inserita nell'articolo: per entrare nel 56th Squadron dovevate superare un esame pratico alla scuola di volo così da venire abilitati al combattimento. Un tocco di classe ulteriore ad un gioco già mitico.

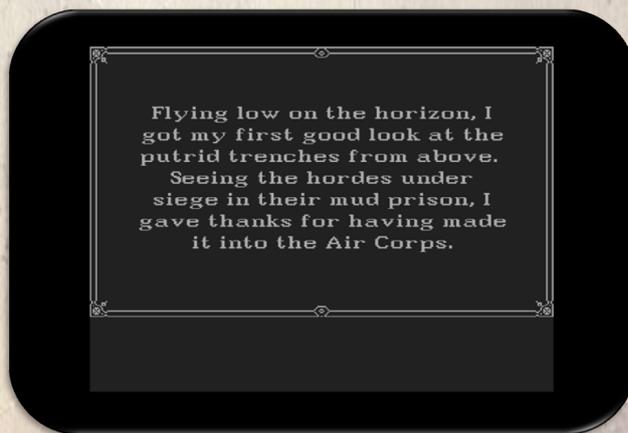
La sezione di creazione dei piloti da cui potevate pescare il vostro futuro rimpiazzo per il 56th Squadron

L'aletta bianca a destra indicava che quel pilota aveva già superato l'esame della scuola di volo ed era quindi pronto a farsi crivellare di colpi.

dalla morte che li circondava e, più in generale, della vita che si doveva condurre in un momento tanto buio del nostro continente come quello.

Un altro elemento che all'epoca trovai geniale e che apriva la porta ad interessanti possibilità (mai veramente esplorate negli anni successivi) erano poi i compagni di squadrone, generati dal computer in maniera casuale. I loro nomi, per quanto fossero l'unico modo che avevate per conoscerli all'interno del gioco, diventavano presto familiari, vedevate settimana dopo settimana cadere alcuni di loro, mentre contemporaneamente altri diventavano assi e riuscivano a brillare di luce propria.
E qui permettetemi una parentesi personale: ancora ho vivo nei miei ricordi il tenente John Whiteman, pilota con il quale avevo già volato due volte durante una mia partita a Wings e che, almeno ai miei occhi, sembrava essere particolarmente abile.
Nella terza missione assieme, dopo aver eliminato due caccia tedeschi, ecco che ci dirigiamo verso un pallone nemico per abbatterlo e proprio mentre guardavo il suo aereo accanto al mio, vedo un colpo di contraerea prenderlo in pieno.
Osservo il suo biplano in fiamme accartocciarsi al suolo chiedendomi se fosse riuscito a sopravvivere.
Purtroppo il rapporto post missione confermò la sua morte gettandomi in un piccolo sconforto, tanto stupido quanto reale.
Perché vi ho raccontato questo dettaglio?

Durante il decollo vediamo il briefing (molto succinto) di quanto dovremo fare: in questo caso è una delle tanto odiate - almeno da me - missioni di "strafe".

Questa schermata, in stile film muto, descriveva l'andamento della missione prima dell'inizio della parte giocata. Talvolta era anche utile per capire se vi sareste trovati in condizioni di vantaggio o svantaggio tattico.

Gli obbiettivi delle missioni di bombardamento, segnati a venivano indicati "a penna" su delle foto prese da aerei di ricognizione, come in questa immagine.

Perché il bello di tutto questo è che non ci fu bisogno di attori digitali in filmati pre-calcolati: il mio sentimento di amicizia con John era nato nella mia testa, grazie alla mia fantasia e agli eventi che il gioco ci aveva fatto vivere insieme. Ancora oggi una delle esperienze più forti che il mio "io" di videogiocatore ricordi.

Altra caratteristica di questo Wings era un leggero tocco di GDR, in quanto il pilota aveva delle caratteristiche che voi potevate decidere di aumentare con dei punti bonus assegnati quando creavate il pilota. Col tempo e con l'esperienza queste sarebbero poi cresciute automaticamente... ma per riuscirci bisognava sopravvivere… non esattamente la cosa più facile del mondo a bordo di questi primordiali aeroplani.
E già che parliamo di sopravvivenza, elenchiamo le tre principali tipologie di gameplay che Wings racchiudeva:

Una missione di mitragliamento a bassa quota sulle trincee nemiche.

Una missione di bombardamento in tutta la sua bidimensionalità.
Più avanti nel gioco si incontravano anche aerei nemici, esattamente come negli shoot'em up classici.
Abbatterli qui, però, non aumentava il vostro numero di "kills": contavano infatti solo i velivoli abbattuti nelle missioni 3D.

- DOGFIGHT: vero cuore del gioco erano le mie preferite, realizzate con un motore 3d convincente e sufficientemente fluido per quello che l'Amiga riusciva ad offrire. Potevano avere sfumature diverse dal punto di vista di obbiettivi, come ricognizione, caccia o abbattimento di palloni da osservazione nemici... ma alla fine il piatto forte di questi incarichi era sempre quello di abbattere i maledetti crucchi.
Nessun puntatore di direzione, ma solo la testa del pilota che si girava verso il nemico più vicino e nessun indicatore dei danni, ma solo i fori sulle ali del vostro aereo ad indicare la resistenza residua del velivolo.
In queste sezioni era anche previsto che le mitragliatrici potessero incepparsi e, in caso

Evitare di colpire obbiettivi con la croce rossa era imperativo. I vostri capi infatti ci mettevano veramente poco a sbattervi fuori se veniva fatto troppe volte (nemmeno troppe... per la verità).

L'assegnazione di una medaglia era sempre un momento di grande soddisfazione, anche perché molto spesso per guadagnarla dovevate sudare le proverbiali "sette camicie".

In determinati momenti vi veniva concessa anche la possibilità di tenere d'occhio gli abbattimenti compiuti dagli assi presenti nel conflitto in mezzo ai quali, ovviamente, ci potevate finire anche voi.

di colpo al motore, anche la necessità di compiere un atterraggio di emergenza.
Va infine segnalato come queste missioni fossero le uniche nelle quali il pilota poteva morire.
- BOMBING: in pratica uno spara e fuggi a scorrimento verticale con grafica 2d nel quale, con vista a volo d'uccello, si dovevano centrare con le bombe alcuni obbiettivi indicati all'inizio della missione.
Un diversivo divertente che diventava molto impegnativo mano a mano che si procedeva nel gioco.
- STRAFE: cioè un mitragliamento sulle linee nemiche a bassa quota, con grafica 2D e prospettiva isometrica durante la quale vi veniva richiesto di uccidere un certo numero di soldati, far esplodere depositi di munizioni, fermare convogli militari o treni in viaggio.
Questa si rivelava essere una tipologia di gioco abbastanza simpatica le prime volte che veniva affrontata ma ben presto diventava difficilissima e, come conseguenza, quasi sempre portava ad un fallimento della missione.
In generale non me ne sarebbe importato molto dato che, comunque, si passava alla missione successiva (ricordate: la guerra proseguiva comunque e voi non contavate un tubo di niente nella sua economia!), ma visto che dopo un certo numero di fallimenti consecutivi venivate rispedito in trincea, se vi capitava questo tipo di missione nel momento sbagliato... erano "volatili per diabetici".

Ora una curiosità che non c'entra nulla con il gioco vero e proprio, ma è esperienza di vita vissuta.
All'epoca mio fratello e i suoi amici giocavano ad un bel gioco da tavolo

Il diario del 56th Squadron... probabilmente il vero protagonista del gioco.

Durante la creazione del pilota potevate modificare alcune caratteristiche utili in battaglia (che sarebbero poi comunque aumentate con il tempo).

Dubito che ne usciremo vivi... anche perché siamo già morti. :)

chiamato Twenty Questions.
Nonostante loro fossero più grandi riuscivo a difendermi bene e, in quell'occasione, io e mio fratello ci stavamo giocando la vittoria.
Dovevo indovinare un personaggio e alla prima definizione che chiesi a mio fratello, lui disse: "siamo nati in North Carolina".
La risposta con quell'unico indizio disponibile sembrava impossibile per gli astanti, ma io - con sicurezza - esclamai "i fratelli Wright" e vinsi di fronte all'incredulità generale.
Ovviamente se vi ricordate l'introduzione di Wings, potete intuire da dove recuperai quell'incredibile risposta (e poi dicono che i videogiochi non insegnano nulla!).

Talvolta se un nemico si metteva in coda partiva questa sequenza in terza persona che vi vedeva obbligati a sfuggire alle sue mitragliate per poter tornare all'inquadratura standard (e quindi al combattimento vero e proprio).

Come volevasi dimostrare schiantarsi dopo essere stato crivellato di colpi non fa bene alla salute.

Bene, chiudo l'articolo aggiungendo che nel 2013 è stata lanciata con successo una raccolta fondi su KickStarter allo scopo di realizzare una versione "remastered" del gioco, lanciato poi nel 2014 con il titolo di "Wings! Remastered Edition".
In questa versione è stato rivisto completamente il comparto grafico pur mantenendo inalterate le dinamiche del gioco con le medesime tre sezioni descritte pocanzi e aggiungendo minime novità di gameplay.
Il gioco è ancora oggi acquistabile su STEAM al prezzo di 14.99€.
Se invece lo voleste acquistare su GOG vi costerà un po' di meno (9.99€).
Sempre su GOG è anche disponibile la versione originale Amiga - emulata automaticamente da Windows - in vendita a 5,69€.

Prima di lasciare spazio al voto di Lemon Amiga, permettetemi di dire che in qualche modo questo titolo aveva elementi davvero interessanti ed innovativi che mi sarebbe piaciuto vedere sviluppati anche in giochi successivi come, ad esempio, il fatto di partecipare ad una guerra che sarebbe continuata anche alla

E un pallone da ricognizione nemico cade in fiamme sotto il nostro fuoco.

Pochi lo facevano, ma nelle missioni di attacco ai palloni si potevano distruggere anche le batterie di contraerea

nostra morte, la generazione casuale dei compagni di volo, ciascuno con una propria abilità, e la semplicità di un gameplay che non rinunciava comunque ad una certa profondità.
Ancora oggi spero che qualcuno se ne ricordi e realizzi un titolo con queste particolari caratteristiche.
Sognare, in fondo, non costa nulla. ■

WINGS
REMASTERED EDITION

Come accennato nell'articolo oggi potete mettere le mani sulla versione remastered di Wings (anche se forse sarebbe più corretto parlare di remake). Tra le modifiche rilevanti di questa reinterpretazione del classico Cinemaware vi sono l'aggiunta di "mirini" che agevolano il tracciamento dei nemici nelle sezioni di volo 3D e di "mitragliamento" (brutti e, per fortuna, disattivabili dalle opzioni), la possibilità di scegliere la difficoltà di gioco e, soprattutto, il testo a video completamente tradotto in italiano, dettaglio che permette di seguire con maggior precisione quanto narrato nel gioco.
A mio avviso alcuni elementi del gameplay, come i nemici che sembrano precipitare tutti allo stesso modo, rendono questa versione molto meno affascinante dell'originale.

A conti fatti un gran peccato.

SCORE 9.0

403 VOTI

Che questo gioco sia amato da un buon numero di commodoriani "amighisti" si può facilmente intuire dal 9 spaccato assegnato dai 403 votanti che hanno deciso di valutarlo.
I commenti di alcuni di questi appassionati riconoscono che le missioni al di fuori di quelle 3D sono più un diversivo dal vero cuore del gioco, cioè il dogfight, e che in alcuni casi risultino davvero troppo difficili, ma alla fine questo mix riesce comunque a tenere il giocatore incollato al monitor (cosa verissima). Certo, qualche critica viene anche mossa alla manovrabilità dell'aereo nelle sezioni tridimensionali, ma sono piccole pecche che non inficiano troppo l'esperienza di gioco nemmeno nel 2023.
Alla fine mi sento di dire che questo voto è giusto, pur essendo certo che se tutti i tipi di missioni avessero usato il motore tridimensionale, oggi saremmo di fronte ad una media ancora più alta!

Piccola nota: se provate Wings su un Amiga più veloce di un normale A500 preparatevi ad un titolo molto più fluido e veloce, ma anche molto più difficile da giocare.

L'arrivo dello Scoprion Engine nel panorama della programmazione homebrew Amiga ha dato un deciso scossone all'ambiente, permettendo - tra i tanti progetti originali - anche di riprendere in mano grandi classici per dimostrare come avrebbero potuto essere convertiti sul glorioso 16 bit Commodore.

Il caso del coin-op di Rastan è un perfetto esempio di questa casistica.
L'arcade, pubblicato nel 1987 da Taito, riscosse un grande successo nelle sale e ciò produsse tutta una serie di conversioni che, incredibilmente, esclusero i computer Amiga (e Atari ST) dalla pubblicazione, pur essendo piattaforme in decisa ascesa nel panorama europeo e rappresentando lo stato dell'arte in quanto a potenza e capacità grafiche di quel momento storico.

Il primo livello della versione Amiga risulta molto bello ad un primo sguardo, anche se ho qualche perplessità circa le montagne sullo sfondo, completamente ridisegnate rispetto all'originale da sala.

E' naturale che gli appassionati si siano quindi chiesti nel corso degli anni come il nostro Amiga avrebbe potuto riprodurre le gesta del simil-Conan protagonista di questo titolo.
Finalmente una risposta la possiamo trovare nella demo 0.32 di Rastan Amiga, programma realizzato con l'ausilio proprio dello Scoprion Engine da un team di volenterosi e capaci programmatori.

Come nell'arcade anche qui potrete raccogliere armi più potenti e oggetti utili a rendere "meno impossibile" la vostra impresa.

Senza dubbio i nemici di questa versione Amiga fanno la loro notevole figura

Il risultato è decisamente interessante: le foto che vedete qui intorno dimostrano la fedeltà della parte grafica di questo lavoro, ma vedendolo in movimento è possibile anche apprezzare l'ottima fattura delle animazioni e l'eccellente riproduzione del gameplay originale.
Personalmente ho sempre trovato che il controllo del protagonista nell'originale fosse un po' rigido, dettaglio che qui viene replicato perfettamente e che immagino darà grande soddisfazione a chi, diversamente da me, lo apprezzava già nel cabinato del 1987.

La demo, contiene il primo livello giocabile, è liberamente scaricabile da itch.io (qui) e funziona su ogni Amiga 500 dotato dell'espansione di memoria (512K di extra RAM) o su qualsiasi emulatore che ne riproponga le specifiche.

Questa foto della versione arcade ci permette di vedere l'ottimo lavoro fatto per questo porting

Il team si è impegnato a completare il gioco il prima possibile, ma ha anche avvisato che dall'ultimo aggiornamento (luglio '23) non ci saranno nuove info fino al completamento dei lavoro.

Incrociamo le dita e, per dare loro un supporto effettivo, ricordate che è sempre possibile fare loro un piccola donazione economica nel momento del download. ■

Massimiliano Conte

Commodoriani

SCORE 8,0

Il lavoro svolto dal team di basementApe è notevole. Se avete amato Rastan in sala giochi e avete nel cuore anche Amiga, non potete lasciarvi sfuggire questa occasione di provare il gioco sul vostro computer preferito. Certo se questo porting fosse stato fatto nel 1988 non avrebbe potuto contare sull'espansione di memoria (ancora poco diffusa) e questo elemento avrebbe limitato molto le possibilità degli sviluppatori, ma se la conversione di Rastan su Amiga fosse uscita nel 1990, insieme a quella Ms-Dos, già potremmo immaginarlo utilizzare 1 Mb di RAM, memoria che dimostra quanto bene l'A500 avrebbe potuto riprodurre la maggior parte degli arcade di fine anni ottanta con quei 512K in più.
Non ci resta che attendere fiduciosi la fine dei lavori su questa conversione.

Anche quest'anno Commodore ha partecipato all'evento milanese della Games Week & Cartoomics, proponendo uno stand in compagnia di Leonardo Interactive e ci sembra doveroso raccontarvi cosa sia accaduto in questi tre giorni passati "in mezzo alla gente".

Innanzi tutto è bene sottolineare come il team Commodore, guidato da Luigi Simonetti in persona, sia salito a Milano al gran completo per incontrare vecchi e nuovi fan di questo storico marchio: vi è infatti la certezza nell'azienda che siano proprio occasioni come queste a permettere un confronto diretto con il proprio pubblico, passaggio necessario per muoversi in un mercato tanto difficoltoso come quello odierno.

Proprio tramite questo dialogo avuto con gli appassionati è stato evidente come, ad esempio, la linea di laptop offerta con Omnia, Proxima e Orion abbia attirato immediatamente l'interesse sia di chi con il computer ci lavora, sia di chi ci gioca: toccare con mano la qualità costruttiva di queste macchine, le loro dimensioni contenute e l'incredibile potenza disponibile al

Luigi Simonetti si gode l'ordine e la tranquillità dello stand Commodore prima dell'apertura dei cancelli al pubblico.

loro interno, peraltro ampliamente configurabile dall'utente stesso nel momento dell'acquisto, sono tutti elementi che hanno piacevolmente sorpreso i visitatori.
Tra questi segnalo anche un noto Youtuber che si occupa di recensire hardware e che è famoso per la sua elevata esigenza.
Visitando lo stand posso confermarvi che perfino lui ha notato al volo il livello di qualità elevatissimo dell'hardware proposto da Commodore e chissà che in un prossimo futuro non arrivi una sua recensione sul nostro computer top di gamma (motivo per il quale preferisco mantenere ancora il riserbo sul suo nome... chiamatela pure "scaramanzia").

A proposito di computer e dell'utilità del dialogo con il proprio pubblico di cui parlavamo poco fa, una delle domande più frequenti che veniva fatta da molti visitatori era quella se ci fosse anche una soluzione desktop con la stessa qualità e potenza dei laptop presenti in fiera.
Al momento effettivamente quella tipologia di macchine non è stata ancora inclusa nell'offerta, ma (forse non dovrei dirvelo, chissà...) in realtà esistono dei prototipi che Commodore ha realizzato per questo genere di mercato e che vengono ancora tenuti "segreti".
Chissà che l'interesse dimostrato dal pubblico spinga il marchio verso una commercializzazione anche di questi PC "fissi" che, a detta di chi ha avuto la fortuna di provarli, risultano essere straordinari sia in termini di estetica che di funzionalità.

Su un laptop Orion personalizzato girava Daymare: 1994 - SandCastle, titolo tutto italiano davvero interessante, programmato da Invader Studios e pubblicato da Leonardo Interactive.

Altra sezione che non ha mancato di suscitare la curiosità e l'interesse dei presenti è stata quella dedicata alle periferiche e ai gadget marchiati Commodore. Se avete letto i precedenti numeri della rivista conoscerete già gli auricolari GEP-810 e lo speaker Sonora L1. Quest'ultimo in particolare non ancora in vendita ufficialmente e quindi vera e propria esclusiva disponibile per l'acquisto in anteprima solo per i partecipanti della Games Week, i quali hanno dimostrato di apprezzare entrambe le soluzioni audio bluetooth offerte.
Oltre a queste hanno colpito l'immaginario dei più anche le già note chiavette da 64GB a forma di dischetto Amiga e, altra novità in esclusiva per la fiera, le nuove penne USB a forma di Datassette 1530 e Disk Drive 1541 che potete vedere qui accanto (sempre con un taglio di memoria pari a 64GB).
Erano poi presenti cavi USB Type A/C, cover laptop e zaini dotati di ricarica USB, tutti griffati Commodore e realizzati con materiali di prima scelta, un'offerta che ha soddisfatto molti utenti, tornati felicemente a casa con un prodotto bello e funzionale con la grande C impressa sopra.

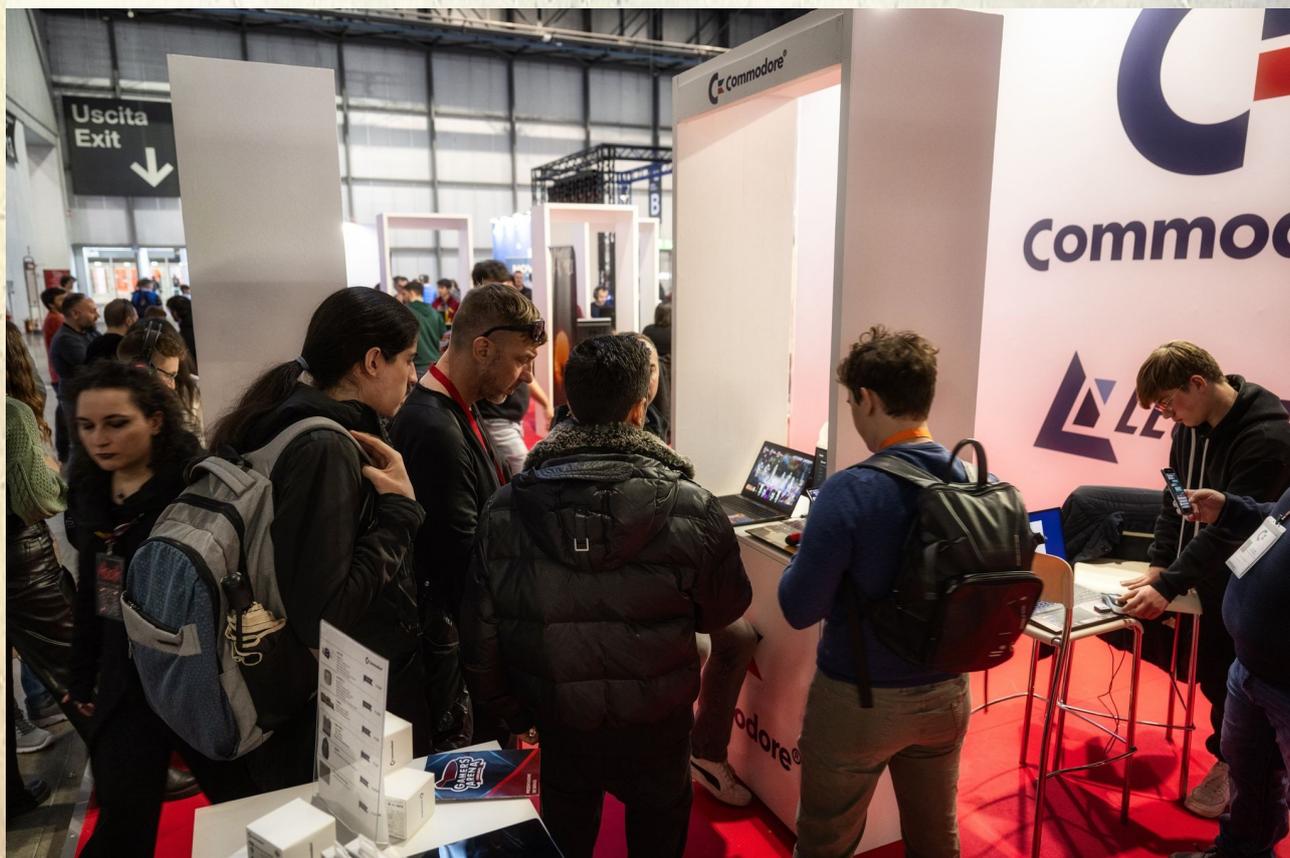
Come immaginerete non sono mancati anche molti ricordi sul passato che lega

noi Commodoriani a questo glorioso marchio, con più di una persona che ha manifestato l'interesse per il retrogaming e che si è augurata che in futuro nuove macchine Commodore possano raccogliere l'eredità del C64 e dell'A500/2000.
Pur essendo consapevoli in Commodore che la situazione del mercato attuale renda difficoltosa questa strada, il team ha preso nota di tutto e, come dichiarato da Luigi Simonetti durante varie interviste con le testate giornalistiche intervenute, non sono opzioni scartate a priori ma sulle quali si sta ragionando seriamente nei corridoi dell'azienda.

Allo stesso modo sono stati confermati i piani per il lancio di una console da gioco, un progetto sul quale Commodore si trova ancora in una fase iniziale di progettazione e che vorrebbe proseguire trovando una chiave di lettura nuova rispetto a quanto offerto fino ad oggi dal mercato.
Potete comunque stare certi che le pagine di Commodoriani vi aggiorneranno su qualsiasi sviluppo ulteriore in tal senso.

Per quanto riguarda il futuro di Commodore alla fiera MGWCMX del 2024 ci sono già idee per uno stand più grande e coinvolgente, grazie proprio a tutti i feedback raccolti quest'anno durante i tre giorni di manifestazione appena trascorsi.

L'appuntamento è quindi per l'anno prossimo... poi non dite che non vi abbiamo avvisati! ■

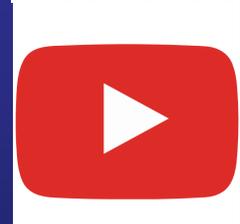
Massimiliano Conte

CURIOSITA'

TRE CURIOSITA' DAL GMWCMX 2023

- Tra i vari stand disponibili c'era anche quello dedicato a Goldrake e questo "pugno a razzo" conservato all'interno di una teca era davvero ben fatto.
Un tuffo al cuore per tutti coloro che hanno amato questo splendido cartone nato dall'immaginazione di Go Nagai.

Per chi come me è cresciuto nella console war del periodo 16 bit, vedere un pad del Sega Megadrive con brand Nintendo, realizzato per la Switch è veramente spiazzante.
Segno che di acqua sotto i ponti ne è passata davvero tanta da quel "giocoso" conflitto.

- Tra le tante interviste rilasciate da Luigi voglio portare alla vostra attenzione quella realizzata da Raffaele Sogni, alias "il Raffo", storico redattore del TGM che fu e ancora nel cuore di tanti vecchi lettori della rivista.

Follow US

CONTACT US

info@commodore.inc

WEB SITE

COMMODORE.INC